Город Парового Солнца

Введение в игровой мир

SAVAGE WORLDS

Город Парового Солнца

Введение в игровой мир

Содержание

Прибытие поезда 3
Век разума 9
Организации и общества 12
Примеры групп
Компания друзей 15
Наемники 18
Ячейка организации 20
Примеры персонажей
Детектив 22
Изобретатель 23
Техномаг 24
Техномагия 25
Изобретения 31
Дело о пропавшем студенте 34

Авторы — Глеб «Crazy Sage» Игумнов, Виталий «Барахир» Симонов
Обложка — Евгений Харук
«Прибытие поезда» — Ольга Волкова
Иллюстраторы — Евгений Харук, Александр Плеханов, Илья Шальков, Игорь Савченко, Дмитрий Алексеев, Мария Куравцова, umlautbahn.
Логотип — Алексей Рябцев
Оформление — Александр Грефенштейн
Редактура — Анна Уставщикова
Вычитка — Ольга Константинова
Вёрстка — Андрей Якубовский

«Город Парового Солнца» — настольная ролевая игра в стилистике стимпанка, расчитаная на жанры детектива, викторианских ужасов и приключений. События разворачиваются в конце XIX века, в городе, который должен был стать Утопией рационального века, но из-за неизвестного катаклизма попал в серый и мрачный мир Лимба.

Прибытие поезда

Я вырвался из душного вагона, как из пасти огромного чугунного чудовища. Езда в купе без окон навевало мысли о путешествии в домовине в преисподнюю, что, впрочем, отчасти отвечало истине. Последний час пути был невыносим: мой сосед, мистер Кроквиль, болтал в нервном исступлении без умолка. Удивительно, как в этом маленьком человечке помещалось так много слов.

В первые же минуты Лимб неприятно поразил меня: хмурое серое небо давило так, что хотелось пригнуться, в ноздри вворачивался тяжелый дух, типичный для промышленных районов. Издалека донесся рокот — в высоте над городом по рельсу двигалось огромное металлическое солнце. Если бы не ощутимый толчок сзади, я бы долго еще оглядывался от дверей поезда. Вот она какая, легендарная Паутина! Впрочем, Барни ведь справился, успокоил я себя, значит, справлюсь и я. А ведь он еще и преуспел здесь. И наплевать, что отпрыск некогда богатого рода не должен заниматься презренным ремеслом. Как живот впервые подведет от голода, мигом отправишься по стопам старшего брата на заработки.

Толпа понемногу редела. Дюжий носильщик в форме прошагал мимо меня пару раз, потом заколебался и подошел.

— Не нужна ли вам помощь с багажом... сэр? — это обращение он выдавил из себя с сомнением. Очевидно, я выглядел не самым достойным образом.

Я взял в руки единственный саквояж и покачал головой. Потом спохватился.

— Постойте, любезный. Где у вас располагаются скобяные лавки?

— Вам крупные конторы, сэр, или именно лавки? — уточнил он.

— Лавки, наверно, — я почувствовал, как лицо краснеет. Барни говорил, что справляется с потоком заказов, обходясь всего парой помощников.

— Сектор Вечера там, до среднего кольца ходит трамвай, — он ткнул

коротким пальцем влево и зашагал прочь, не дожидаясь чаевых. Присказка «сэр» тут же улетучилась. Даже его спина выражала презрение.

Сначала, выйдя из трамвая, я брел по указанному сектору наугад. Крутил головой, удивляясь странным уличным механизмам и сплетениям труб пневмопочты. Потом едва не попал под колеса паромобиля, был обруган и запоздало преисполнился бдительности. Чем дальше я уходил от центра, тем проезды становились уже, а дома — обшарпанней. Вдалеке вырастали кирпичные трубы, надрывно плюющиеся дымом. Непривычный воздух все так же давил на грудь. Конечно, врачи уверяют, что кашлять даже полезно, ибо организм так избавляется от лишнего, но... Сюда бы сейчас этих врачей, пусть подышат! Не верилось, что для лавки брат мог избрать такое унылое место. Впрочем, что я знаю о здешних кварталах?

Одна из вывесок вовремя привлекла мое внимание, и я толкнул

дверь книжного магазина. Высокий мужчина с приятными чертами приветливо кивнул мне из-за прилавка. Несмотря на жару, на нем был теплый костюм с жилетом и котелок.

— Чем могу помочь, любезный сэр?

По внешности он был скорее испанских кровей, но речь его звучала безукоризненно правильно, без малейшего акцента, будто бы нам ставили выговор в одном колледже.

— Мне нужно попасть в… минуточку… — я полез в карман за бумагами, чтобы без ошибок зачитать адрес брата. Единственная ниточка в этом странном мире.

— Вы ошиблись, вам нужна улица Мильтона в сектор Надира. Здание посольства самое большое в квартале, мимо не пройдете.

— Позвольте, — поразился я. — С чего вы взяли, что мне туда надо?

— Многим туда надо, — улыбнулся он. — По вашему виду не скажешь, что вам не нужны деньги.

Я наконец-то понял, куда он меня отправил.

— Я не намерен заключать сделку с демонами. И нет, подъемные мне не нужны.

Признаться, я увереннее говорил, чем чувствовал себя.

— Рабочих рук тут хватает, а жизнь недешева, — заметил мужчина будто вскользь. Мне показалось, что в полумраке магазина его глаза особенно ярко блеснули.

— Я вообще предпочитаю не иметь лишний раз дел с представителями других видов.

— Как и большинство местных, — ответил он задумчиво. — Так чем могу помочь?

— Карту города, пожалуйста.

Про пресловутую ссуду я был наслышан. Деньги деньгами, а рисковать бессмертной душой в случае невозврата займа — удовольствие маленькое.

— Удачи вам, сэр, — пожелал хозяин магазина напоследок и вежливо приподнял котелок.

На его лбу красовалась пара рожек.

Нужный дом я все-таки отыскал сам: неприметное здание, словно прячущееся между рослыми соседями. Вот будет сюрприз для Барни.

На стук долго никто не отзывался. Потом дверь приоткрылась, и на меня глянул карий глаз.

— Вы по записи, сэр?

— Нет… да… — грудь сдавило недоброе предчувствие. — Я ищу мистера Томпсона. Насколько мне известно, по этому адресу находится его лавка.

— Мистер Томпсон… — дверь отрылась шире, явив мне живую мордашку, обрамленную каштановыми кудрями. На вид девушке было лет девятнадцать. — Эй, Ларри! Ты не знаешь мистера Томпсона? — она шагнула назад, пропуская меня внутрь.

— Впервые слышу, — проворчал толстячок в цилиндре, приподнимаясь из-за стола мне навстречу.

— Барнабас Томпсон,— уточнил я.

— И снова мимо.

— У него тут была скобяная лавка, — терпеливо пояснила девушка.

— Аа, бедняга Барни! — толстяк махнул рукой. — Он арендовал это помещение до нас. Пару месяцев назад разорился и на нервной почве слег. Так и не выходили.

Я придвинул стул и с размаха сел, наплевав на все приличия.

— То есть как это — не выходили?!

— Вот так, — толстяк развел руками. — Послушайте, мистер...

— Реджинальд Томпсон, — представился я машинально.

— Родственник, значит?.. Не признавайтесь в этом никому. Бедолага оставил долги, которые повесят на вас. Кстати, я Ройс, Ларри Ройс.

В его пухлых пальцах невесть откуда появилась стопка визиток, одну из которых он кинул мне.

— «Детективное агентство Ройса», — прочитал я машинально. — Послушайте, здесь явно ошибка. Брат недавно присылал весточку, писал, как у него отлично идут дела, уверял, что скоро вернет займы и... — я беспомощно осекся.

— Что только не придумаешь, чтобы успокоить родственников, — сочувственно сказала девушка, погладив меня по плечу. — Вы тоже

успели оформить ссуду или вольны уехать?

В этот момент скрипнула внутренняя дверь. Оттуда высунулся рыжий встрепанный паренек. Он был обвешан всякими приборами так, что даже в своем горе я поразился, как он еще держится на ногах.

— О, у нас клиент?

— Не клиент, — со вздохом сказала девушка.

— Тогда пойдем, Сара, ты мне нужна, подержишь одну штуку, — безапелляционно заявил паренек и снова скрылся. Девушка поспешила за ним.

— Наш криминалист на полставки, Кшиштоф. Студент-техномаг. Пока

от него больше вреда, чем пользы, — пожаловался Ларри.

— И это весь ваш персонал? — спросил я безучастно. Мысли же мои были заняты другим.

Что же делать? Искать могилу брата? Действительно уезжать?

Какой удар для матери!

— Еще пара человек на заданиях. С клиентами пока не густо, — осклабился Ларри. — Но ничего, мы развернемся, дайте только срок. Тут у нас конкурентов мало.

Наш разговор был прерван стуком в дверь.

— Тшш, — зашипел Ларри. — Раз не успели уйти поздорову, делайте вид, что вы клиент. Сара! Сара, открой!

В комнату вплыли две дамы. Одна из них, в платье с пышным турнюром и с вуалью на лице, явно была знатного происхождения, другая, тоненькая блондинка, была, похоже, служанкой или наперсницей.

— Это детективное агентство? — произнесла дама низким голосом, в котором отчетливо слышались нотки сомнения. Я ее понимал — обстановка выдавала финансовое положение конторы. — С кем я могу переговорить по поводу щекотливого дела?

Толстяк Ларри просто раздулся и закачал цилиндром.

— Можете говорить со мной. Уверяю, мы решаем все вопросы. Садитесь, рассказывайте. Угодно выпить?

Даже под вуалью было понятно, что дама побурела от возмущения.

— Куда ты меня привела? — процедила она тихо, обращаясь к служанке, и с силой сжала ее предплечье. — Неужели не было другого, приличного места?

Я поймал бегающий взгляд блондинки и вздохнул. Жалость к девушке на миг вытеснила собственные горести.

— Сударыня, позвольте загладить сей прискорбный инцидент, — я встал и подвел даму к единственному приличному креслу в углу комнаты. — Не обращайте внимания на служак, это от чрезмерного усердия. Вы же понимаете, им нечасто приходится иметь дело с аристократами. Позвольте предложить стакан воды и заверить, что подобное не повторится. Сейчас к вам подойдет наша сотрудница и внимательно вас выслушает.

Ларри возмущенно пыхтел сзади, но помалкивал. Когда же я уступил место Саре, вооруженной блокнотом и сочувствием, он цепко взял меня за пуговицу сюртука и поволок вглубь дома. Благо, что дама в этот момент потянулась за носовым платочком и на нас не смотрела.

— Вы образованный, похоже, мистер Томпсон? — сказал он мрачно, едва за нами захлопнулась дверь. —

Знаете приличное обхождение, есть кругозор и все такое?

— Не жалуюсь, — ответил я осторожно.

— Вот что, — он нахмурился. — Нам нужен такой человек, как вы. Хотя б пока мы сами не оперимся. Пугать клиентуру ни к чему, это я понимаю. А от нас уже сбегала пара перспективных неженок.

— Тогда смените в конторе мебель, — посоветовал я автоматически. — И не предлагайте леди выпить, если они не молодые и прогрессивные.

— Всенепременно, мистер! Слушайте, раз у вас не выгорело дело со скобяной лавкой — а я вам соболезную, поверьте! — вы вполне сможете поправить свои дела за наш счет. Будете лицом компании, так сказать, хе-хе. Если что, я знаю пару дешевых комнаток в секторе Заката.

Признаться, я был слегка ошеломлен.

— Право, я не знаю... Хотя, мне все равно придется задерживаться тут: надо узнать побольше о брате. Но я не сведущ в детективном деле, так что...

— Вот и договорились, — Ларри потряс мою руку. — Само собой, вам будет причитаться процент от гонораров.

Он прислушался к воркованию Сары за стенкой и удовлетворенно заключил:

— Добро пожаловать в «Агентство Ройса»!

Век разума

XIX столетие, эпоха разума. Эпоха, когда научное познание стало важнейшей ценностью, а старые предрассудки отступили. Философы заговорили о наступлении нового золотого века — и тому были причины.

Первая Французская Республика выстояла, не сгорев в пламени гражданской войны, Османская Империя переживала глубокий политический кризис и полностью погрузилась в решение внутренних проблем, а правители Великобритании и Российской Империи предпочли воевать на биржах, а не на полях сражений.

Благодаря отсутствию крупных войн в сочетании со сравнительно малым числом неурожайных лет к концу первой половины века в Европе начался мощный экономический подъём.

Под натиском науки и образования Святой Престол и Святейший Синод постепенно утрачивали влияние — и государства Западной Европы начали возобновлять контакты со странами языческой Скандинавии, больше столетия находившимися в экономической блокаде.

Золотому веку нужны символы, и таким символом стал Город Солнца — утопический проект, реализованный на острове Крк в Адриатическом море. В основу проекта легло описание идеального города Нового времени из сочинения французского философа Николя Гронэ «Возвращение в Город Солнца».

Реальный Город Солнца заложили в 1844 и построили к 1852 году. На церемонии, посвящённой окончанию строительства, было торжественно объявлено, что человечество вступило в новую эпоху — эпоху торжества науки и разума, которая принесет счастье и процветание всем людям на земле.

Следующие двадцать лет Город Солнца активно развивался, в стенах его университета были сделаны десятки важнейших открытий, а жившие в нём люди искусства создали множество прекрасных произведений.

Но рано или поздно всему приходит конец. В ночь с 20 на 21 июня 1872 года город поразила катастрофа неизвестной природы, которую позже назовут Затмением. Утром 21 июня остров исчез, а на его месте остался лишь огромный водоворот.

До 1875 года считалось, что город погиб. В обществе распространились идеи о том, что случившееся стало наказанием человечества за излишнюю самоуверенность. Однако те, кто видел в острове Крк новую Атлантиду, глубоко заблуждались.

В сентябре 1875 года на полуразрушенном железнодорожном мосту, некогда соединявшем остров с континентом, как будто из чистого воздуха возник паровоз с несколькими вагонами. Приехавшие на поезде рассказали, что в ночь Затмения город вместе со всеми жителями попал в иную реальность, очень похожую на католическое описание Лимба.

За прошедшие три года погибли многие. Но остальным удалось найти еду, воду, полезные ископаемые, а главное — неизвестный доселе минерал, горящий в несколько раз дольше и жарче, чем уголь. Этот минерал назвали бримстоуном.

В 1875 году к городским властям явились демоны, которые предложили восстановить сообщение

с внешним миром в обмен на право вести торговлю…

Поначалу, получив возможность уехать, жители начали массово покидать город. И всё же в нем продолжали развиваться науки и технологии — в том числе работающая на не вполне понятных принципах техномагия. Программа по предоставлению новоприбывшим стартового капитала и, не в последнюю очередь, слухи о раскопанных в Лимбе городах, полных несметных сокровищ, снова привлекли в город людей.

Конечно, контракт на получение капитала содержал в себе несколько не самых приятных пунктов, а слухи о сокровищах оказались сильно преувеличены… И всё же Город Солнца продолжал жить. Правда, мало кто вспоминал его прежнее имя. Теперь это место предпочитали называть Паутиной, намекая на то, что из него не так-то просто вырваться.

Игровые события «Города Парового Солнца» происходят в середине 1890-х годов. К этому моменту Паутина снова стала научным и культурным центром. Бримстоун, который добывается в Лимбе и поставляется демонами, достаточно дёшев, а потому даже простым горожанам доступны многие передовые технологии. Здания опутали трубы пневмопочты, проложенной почти в каждую квартиру, и приводные валы паровых котлов. По улицам протянулась сеть парового трамвая, а по небосводу каждый день проезжает огромное механическое солнце, призванное заменить обычное, вечно закрытое низкими облаками Лимба. С 1870-х годов в городе проживает диаспора демонов, а по итогам последних выборов, прошедших в 1893 году, её представитель даже получил место в совете. Также с 70-х в Паутине ведётся изучение природы техномагии — технологии, позволяющей преобразовывать окружающий мир с помощью оборудования, работающего на энергии неизвестной природы. Правда, заряжать этой энергией батареи удается только в Лимбе. Теоретические изыскания пока не принесли серьёзных плодов, но, используя техномагию, люди научились обрабатывать материалы с невероятной точностью и даже придавать веществу новые свойства, что дало новый импульс развитию изобретательской деятельности и искусств.

Организации и общества

Условия, в которых оказался Город Солнца в Лимбе, ничуть не походили на спокойную и размеренную жизнь под крылом крупнейших европейских держав, так что после Затмения и последовавшего за ним года хаоса большую часть городских структур пришлось коренным образом перестроить. Появилось и несколько новых учреждений.

Посольства

Паутина признана самостоятельным городом-государством, и на её территории действуют посольства большинства европейских стран, а также еще одна особая дипломатическая миссия — Железное Посольство — официальное представительство Бездны.

Демоны из Железного Посольства контролируют поставки бримстоуна и — в соответствии с утвержденной властями программой — предоставляют новоприбывшим стартовый капитал в залог души.

Исследование

Исследование дальних пределов Лимба — ещё одна новая задача, с которой столкнулся город после Затмения.

Первое время это крайне рискованное дело было поручено учёным — предполагалось, что безопасность их вылазок обеспечит сопровождение городской стражи. Однако после того как очередная исследовательская группа погибла почти в полном составе, стало очевидно, что навыков, необходимых для поддержания порядка в городе, несколько недостаточно для выживания в пустошах.

В 1875 году для исследования Лимба был создан Экспедиционный Корпус — особая организация, в задачи которой входит поиск полезных ресурсов, объектов, представляющих археологическую ценность, и не в последнюю очередь — обнаружение и уничтожение гнёзд опасных тварей, в изобилии встречающихся в Лимбе.

В составе Корпуса действует пять Экспедиций, каждая из которых обладает высокой степенью независимости.

Общество Северо-Запада

Далеко не все необычные события привлекают к себе внимание. Так, мало кто замечает изменения в облике города — перестроенный дом, новая арка, изменившаяся лепнина над окнами или статуя в нише… Всему этому можно найти логическое объяснение, правда ведь? Так что многие люди уверены, что просто-напросто пропустили тот момент, когда велись строительные работы.

Впрочем, есть те, кто готов поклясться, что строительных работ в этих местах не велось.

Таким людям чаще всего не верят… Но в Обществе Северо-Запада им только рады.

Члены этого общества знают, что город меняется под действием неизвестных сил, и полны решимости разобраться в причинах происходящего.

Общество было основано в 1876 году Арчибальдом Таттлом — каменщиком, участвовавшим в постройке Города Солнца. Он возводил дома в секторе Заката, а впоследствии и сам жил в том же районе, поэтому сразу заметил, как с 1875 года в облике домов начали появляться мелкие изменения. Он попытался указать на них соседям — но те подняли его на смех.

Таттл почти уверился в том, что всё это ему просто померещилось. Однако вскоре он встретил ещё одного человека, заметившего подобные изменения, а потом ещё одного, и ещё…

Вскоре «внимательные» горожане основали своего рода клуб по интересам для совместного поиска и систематизации информации о зданиях, которые меняются сами собой. Эта неформальная организация получила имя «Общество Северо-Запада» — именно на северо-западном фасаде одного из зданий Арчибальд Таттл впервые заметил странные изменения лепнины.

Общество Северо-Запада нельзя назвать тайным в полном смысле этого слова: о нём знают многие, в него достаточно легко вступить, ежегодные собрания его участников открыто проводятся в дорогих ресторанах, а тайное рукопожатие, по которому члены общества опознают друг друга, кажется безобидной игрой. И всё же самые любопытные находки верхушка организации старается скрывать от посторонних глаз.

Членом Общества Северо-Запада может стать практически кто угодно. Социальные и профессиональные различия отступают перед единством интересов, так что на встречах участников общества

можно увидеть университетского профессора, беседующего с работягой с фабрики, аристократа, обсуждающего с нищим любопытную находку; офицера стражи, жарко спорящего с лавочником о прежнем облике барельефа на одном из домов по Проспекту Заката, и многих других.

Новые черты

Общество Северо-Запада

Требования: Н., внимание d8+

Ходят слухи, что иногда в городе происходят изменения, к которым не причастен ни один человек. Там, где всегда была глухая стена, появляется арка, меняется лепнина на фасаде здания…

Существует клуб по интересам, называемый Обществом Северо-Запада, члены которого ищут подобные места. Ваш персонаж — один из них.

Благодаря регулярным поискам изменившихся мест в городе, он получает +2 ко всем проверкам внимания на улицах, а также в принципе не способен заблудиться в Паутине, забежать в тупик, улепётывая от погони, или попасть в другую подобную ситуацию. В случае, если персонаж оказался в неизвестном помещении (например, его похитили), он может сделать проверку внимания и при успехе по косвенным признакам определить своё местонахождение с точностью до нескольких кварталов.

В полной версии книги вы найдёте подробные описания городских организаций и их взаимоотношений, информацию о городской политике, а также сведения о тайных обществах, в которые могут входить игроки и с которыми они могут столкнуться

Примеры групп

Прежде чем приступать к созданию индивидуальных персонажей, стоит определиться с концепцией всей группы в целом.

Как эти люди оказались вместе? Что их объединяет? Какие цели они преследуют, отправляясь на поиски приключений?.. Хотя в ходе игры ответы на подобные вопросы могут коренным образом измениться, на первых порах полезно держать их в уме, — просто для того, чтобы быстрее и глубже прочувствовать мир игры и своё место в нём.

Идею для группы может предложить игрокам и сам ведущий, исходя из особенностей планируемого сюжета и представлений о том, какая команда наилучшим образом справится с предстоящими испытаниями.

Ниже мы предлагаем вашему вниманию несколько частных примеров таких команд. Можете воспользоваться этими идеями, комбинировать их между собой... Или не принимать во внимание вовсе, придумав что-то своё.

Компания друзей

Как давно вы знакомы друг с другом, насколько близки ваши характеры, едины ли убеждения — всё это не имеет ровным счетом никакого значения. Важно другое: вы были вместе задолго до начала нынешнего приключения и готовы пойти друг за друга в огонь и воду.

Цели

Цели и жизненные приоритеты у всех вас разные. Но уж если один наткнулся на что-то интересное — остальные не упустят шанса вместе пуститься в очередную захватывающую авантюру.

Сильные стороны

Вас связывает в первую очередь дружба, а не выгода, поэтому вы безоговорочно доверяете друг другу и держитесь друг за друга. Вероятность того, что один из вас предаст остальных ради денег крайне низка... во всяком случае, гораздо ниже, чем в некоторых других группах.

Слабые стороны

Вы любители и из этого вытекает большая часть всех проблем. Вы регулярно сталкиваетесь с нехваткой специализированных навыков, а профессионалы смотрят на вас с плохо скрываемым презрением и редко соглашаются сотрудничать. То и дело меняя сферу деятельности, вы не успеваете обрасти полезными связями. И, конечно, у вас нет ресурсной базы для серьёзных операций. А если вы крупно поссоритесь... Что ж, в этом случае не останется ничего, что могло бы удержать вас вместе.

Примеры

Скучающие аристократы

Ваши семьи на протяжении многих поколений связаны родственными, деловыми и приятельскими узами, поэтому вы росли вместе и сдружились с самого детства. Вы ещё слишком молоды, чтобы унаследовать семейные дела; богатство родителей позволяет вам не задумываться о деньгах и даже в университете интересоваться преимущественно лихими студенческими попойками, а вовсе не лекциями и семинарами.

В какой-то момент все эти незамысловатые радости жизни вам наскучили — и тогда вы вступили в клуб «Стражи крепости». Однако просто записаться в число участников — недостаточно. Для того, чтобы получить статус полноценного члена этого необычного сообщества, нужно пройти непростое испытание — добраться до крепости, которую нашла одна из первых археологических экспедиций, а по возвращении верно ответить на вопросы о том, что вы видели.

Добравшись до крепости, вы обнаруживаете внутри тело члена Экспедиционного корпуса...

Народные мстители

Жизнь в бедных кварталах — не сахар... Здесь всегда найдутся те, кто не откажет себе в удовольствии отобрать у более слабого последнюю краюху хлеба. Ну а поскольку стража сюда заходит редко, надеяться приходится только на свои силы.

Однажды в ваш район заявились головорезы Одноухого Грэ-

ма — собирать дань с лавочников и ремесленников. У одного старого сапожника не оказалось денег, поэтому бандиты избили его и в придачу разгромили его мастерскую.

Это стало последней каплей.

Скрыв лица под масками, вы подкараулили негодяев в тёмном переулке, крепко отделали их и отобрали награбленное. Эти деньги вы потом раздали нуждающимся, а сами решили, что отныне берёте правосудие в свои руки...

Легкий выигрыш

Жизнь вашей компании подчинена одной единственной цели, одному единственному желанию и устремлению — подзаработать легких денег. Недавно одному из вас пришла в голову блестящая идея: а что, если перебраться в Паутину, получить стартовый капитал и, применив кое-какие известные навыки, поднять банк в одном из местных казино? Таких богатств вполне хватит, чтобы потом с лёгкостью выкупить у демонов отданную в залог душу. Поначалу всё шло как нельзя лучше: вы выиграли неплохую сумму, и уверенно следовали избранному курсу, когда лакей передал вам приглашение в закрытый зал. «Хотите сыграть по-серьёзному? Тогда вам

стоит направиться туда, где ставки действительно высоки», — шепнул он. Вы охотно согласились присоединиться к новой игре... Но вскоре обнаружили, что неприятный карлик, хозяин казино, разбирается в шулерских трюках куда лучше любого из вас.

Итак, ваши карманы практически пусты. А душа одного из приятелей по несчастью всё ещё заложена демонам...

Наёмники

Вы группа профессионалов, работающих за деньги. У вас уже есть определённая репутация, круг постоянных клиентов и неплохое снаряжение. Однажды вам поступает заказ, который оказывается началом одного из самых больших дел в вашей жизни. Правда, вы об этом ещё не знаете.

Цели

Ваши цели просты — деньги и репутация. Так что обычно вы работаете на тех, кто может позволить себе столь дорогостоящие услуги. Впрочем, — чем чёрт не шутит? — может быть, однажды в одном из вас взыграет рыцарство и желание защитить слабых и обездоленных?

Сильные стороны

Вы действительно хороши в своём деле и вполне готовы к тому, с чем вам, возможно, придётся столкнуться. В ходе предыдущих заданий — даже если их было сравнительно немного — вы обзавелись некоторыми весьма полезными связями.

У вас нет строгих должностных инструкций, которые сковывают по рукам и ногам сотрудника какой-нибудь более респектабельной конторы, так что порой вы можете действовать более чем спорными методами. Но самое главное — у вас есть имя на рынке, и всякий, кто о вас наслышан, скорее всего, не откажет в содействии.

Слабые стороны

Частенько к вашим услугам прибегают всевозможные любители таскать каштаны из огня чужими руками. К сожалению, у вас нет возможности отказаться от заключённого контракта, едва дело запахло жареным, поэтому вы легко можете влипнуть в неприятности.

Впрочем, даже если заказчик и не имел намерения вас подставить, вряд ли он сможет оказать вам хоть сколько-нибудь серьёзную поддержку — рассчитывайте только на свои силы.

Вдобавок вас держат вместе в первую очередь деньги, поэтому вы не всегда можете доверять друг другу на 100%.

Примеры

Детективное агентство «Артейно и Ко»

Вы частные детективы, но в последнее время ваши дела идут не очень хорошо. Ревнивые жены заказывают слежку за неверными мужьями, незадачливые наследники обеспеченных стариков умоляют найти украденные завещания и так далее, и так далее. Признаться, все эти задания довольно унылы и, что самое печальное, почти не приносят денег. Ещё месяц-другой в том же духе и всем вам придётся искать другую работу, потому что денег не останется не то, что на аренду помещения, а даже на еду.

Внезапно в ваш офис по пневмопочте приходит письмо от известного в городе посредника. Отправитель письма предлагает вам выполнить небольшую — пожалуй, даже пустяковую — работу по слежке. Вы соглашаетесь, ещё не зная, к чему всё это приведет...

Криптоинженеры

Ваша работа достаточно необычна — состоит она в изучении загадочных механизмов. К вам обращаются молодые люди, получившие в наследство от своего дядюшки таинственную конструкцию, полную шестерёнок и тяг; судебные приставы, желающие оценить назначение и ценность изобретения, конфискованного у изобретателя по решению суда; и даже сотрудники Экспедиционного Корпуса — если им требуется разобраться в странных механизмах, найденных при раскопках.

Однажды вам приносят машину, которая явно была сделана для работы на бримстоуне, но её предполагаемый создатель умер, когда бримстоун ещё не был открыт, а дом, где её нашли, стоял пустым долгие годы.

Мистер Вульф решает проблемы

Вы вращаетесь в криминальных кругах, но ваша специализация отнюдь не так банальна, как можно подумать. Грабежи, убийства, кражи со взломом? О, нет, всё куда интереснее. Вы — мастера разбираться с любыми проблемами, которые могут возникнуть у других преступников. Если нужно срочно избавиться от тела, как следует очистить место преступления от улик или устроить так, чтобы улики, уже добытые стражей, безвозвратно «потерялись» — обращаются именно к вам.

Однажды в вашу контору прибегает посыльный от Марко — одного из влиятельных боссов итальянской мафии — и просит срочно приехать в один из окраинных офисов пневмопочты...

Ячейка организации

Вы работаете в крупной организации (законной или не вполне законной — неважно) и вам ещё очень далеко до командных постов. Вы выполняете задания своего начальства и надеетесь на повышение.

Цели

Всё просто: у вас есть приказ, вы его должны выполнить, плох он или хорош. Неподчинение вряд ли сойдет с рук.

Сильные стороны

Вас поддерживает организация, на которую вы работаете. Если сможете аргументированно доказать необходимость тех или иных ресурсов (будь то помощники, специальное оборудование, финансовая поддержка или что-то ещё) — вам их, скорее всего, предоставят. Одиночки такой роскоши лишены.

Слабые стороны

Вы ограничены приказом и должностными инструкциями. Безусловно, на некоторые вольности начальство готово закрыть глаза, если работа будет всё же сделана, но если провалитесь, то наказание будет неминуемым и весьма серьёзным. И конечно, всегда есть риск, что ваши личные взгляды и интересы вступят в противоречие с тем, что вы должны сделать.

Примеры

Служить и защищать

Вы служите в недавно сформированном следственном отделе стражи. Ваша группа состоит из сержанта, пары рядовых стражников и эксперта-криминалиста. Вышестоящий офицер по какой-то причине вас недолюбливает и постоянно назначает на самые неприятные дела. Однажды утром вы приходите и обнаруживаете незнакомого офицера, разговаривающего с вашим командиром. Он предлагает вам взять одно новое расследование...

Ещё не вникнув в детали, вы понимаете, что это единственный и верный шанс пробиться наверх... и что в случае провала — всех собак свесят именно на вас.

Переполох в Чайна-тауне

Вы с юных лет работаете на Триаду и уже выросли из простых бойцов, поэтому в последнее время

выполняете довольно интересные поручения.

Как-то вечером вам сообщают, что босс приглашает вас присоединиться к нему во время чайной церемонии. Это может означать только одно: по-настоящему серьёзное задание. После всех ритуалов вежливости, которые непременно обязан соблюсти благовоспитанный сын Поднебесной, пусть и живущий сейчас под совершенно иным небом, вы узнаете, что в особняке, принадлежащем высокопоставленному офицеру Экспедиционного Корпуса, хранится одна изысканная статуэтка... которая отлично смотрелась бы в коллекции вашего босса.

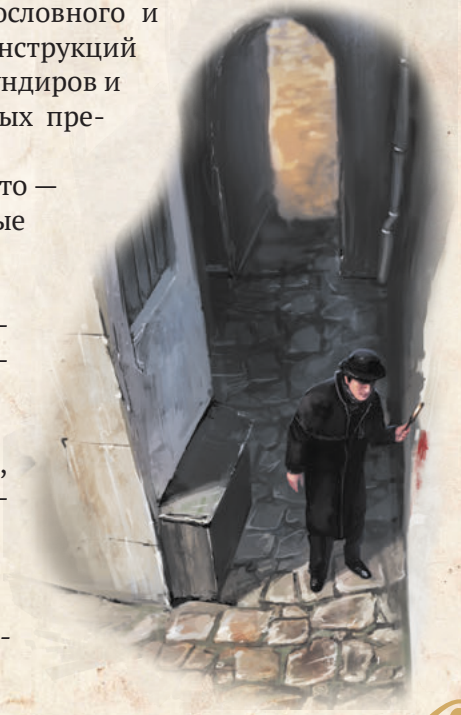
Примеры персонажей

Детектив

Вы один из первых настоящих уроженцев Города Солнца: вы родились и выросли в нём. С детства вас приводила в восторг стража — сообщество сильных, благородных и честных людей, защищающих покой горожан и порядок на улицах. Достигнув совершеннолетия, вы вступили в ряды этой организации — и незамедлительно пережили жесточайшее крушение надежд.

В то время Стражу возглавлял Отто Клаушвиц — грубиян и солдафон, требующий от подчиненных беспрекословного и точного выполнения всевозможных инструкций и куда больше озабоченный блеском мундиров и муштрой, чем расследованием реальных преступлений.

Вам хватило полугода, чтобы понять это — и со спокойной совестью уйти на вольные хлеба.



Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *взлом* d4, *внимание* d8, *драка* d4, *маскировка* d4, *расследование* d8, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *уличное чутье* d8

Шаг: 6; **защита**: 4; **стойкость**: 5;

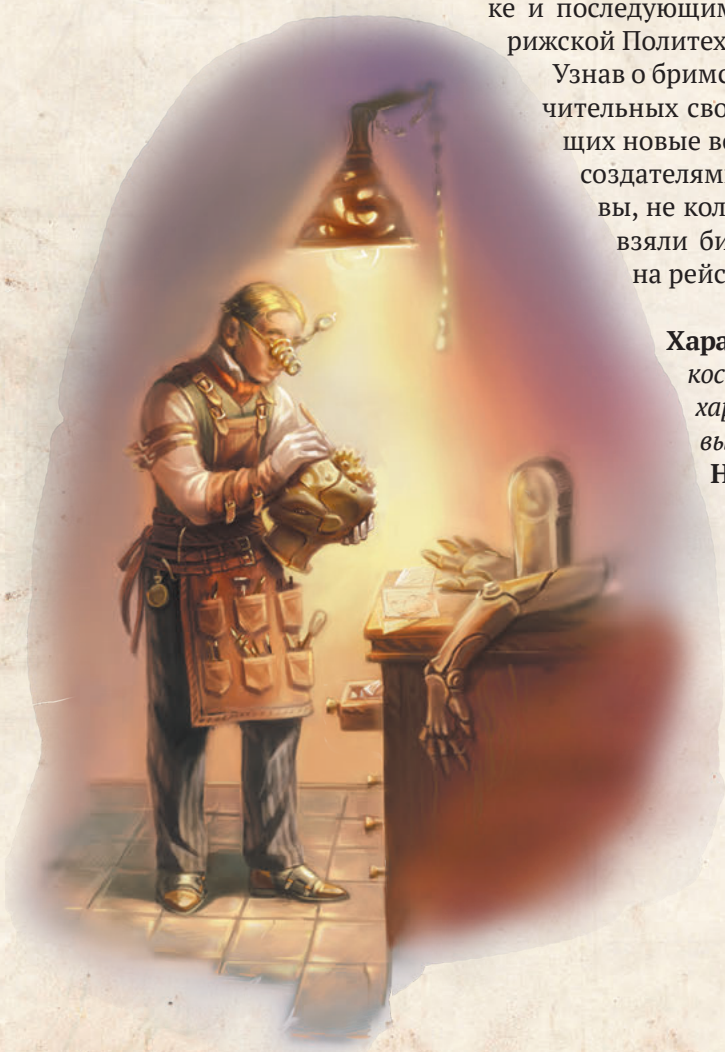
Изъяны: два мелких и один крупный

Черты: *исследователь, бдительный, полезные связи (криминалитет)*

Изобретатель

Родившись в более чем обеспеченной семье, вы с детства имели возможность заниматься весьма дорогостоящим хобби — исследованием и созданием механизмов. Родители поддерживали это увлечение: началось всё с разобранных в детстве дедушкиных часов, продолжилось занятиями у самых лучших репетиторов по физике и математике и последующим обучением в парижской Политехнической школе.

Узнав о бримстоуне и его исключительных свойствах, открывающих новые возможности перед создателями паровых машин, вы, не колеблясь ни минуты, взяли билет в один конец на рейс Париж – Паутина.



Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *знание* (механика) d8, *знание* (физика) 8, *ремонт* d10, +3 очка навыков

Шаг: 6; **защита**: 2; **стойкость**: 5;

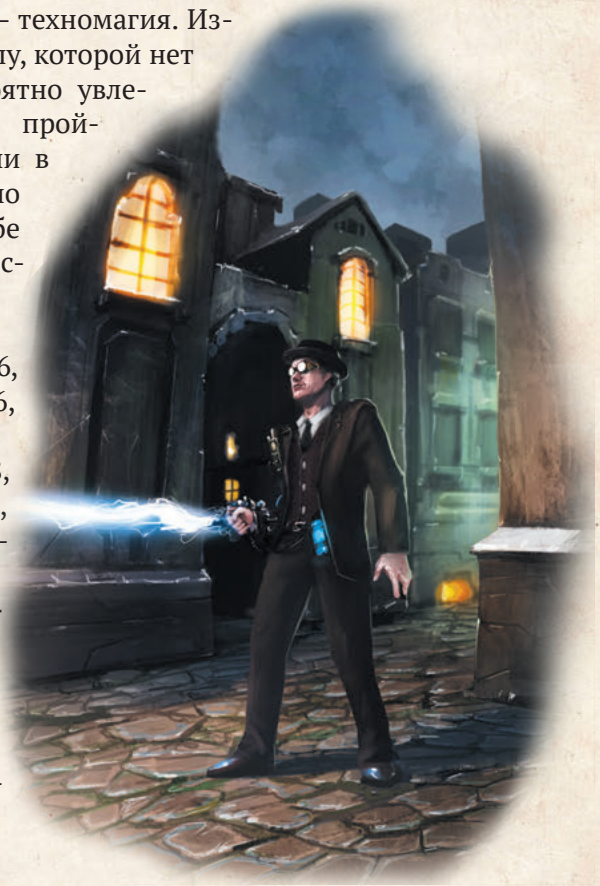
Изъяны: два мелких и один крупный

Черты: *изобретатель**, *слепой механик*, *аристократ*

Техномаг

Вы из тех, кого принято называть золотой молодёжью. Потихоньку проматываете родительское состояние, наслаждаетесь жизнью, проводя её во всякого рода развлечениях и поиске новых впечатлений. Вас легко заинтересовать какими-нибудь модными новинками, но и остываете вы тоже легко.

Ваша последняя страсть — техномагия. Изменять мир, чувствовать силу, которой нет у других — всё это невероятно увлекательно. Тем более, что, пройдя краткий курс техномагии в университете, вы, внезапно для всех, обнаружили в себе изрядный талант к этому искусству.



Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *азартные игры* d8, *внимание* d6, *ремонт* d6, *техномагия* d10, *убеждение* d6 +2 очка навыков

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость**: 4

Изъяны: два мелких и один крупный

Черты: *богатство, везение, мистический дар (техномагия)*

Силы: *стрела, ночное зрение*

В полной версии «Города Парового Солнца» вы найдёте более сорока новых черт, шесть новых изъянов, а также широкий выбор духового, парового и техномагического оружия.

Техномагия

Мистический дар (Техномаг)

Навык: *техномагия* (смекалка)
Стартовые силы: 2
Стартовые *ПС*: особое

Техномагия появилась в 1882 году, благодаря разработкам профессора Чарльза Стрейнджлава. В отличие от классических магов, техномаги при сотворении заклинаний используют не способности своего организма, а специально разработанное оборудование, от которого во многом зависит сила техномага. Неподготовленному человеку может показаться, что для занятий техномагией нужен только толстый кошелёк, но это не так. Для применения любой силы техномагу требуется ввести в программатор определённый набор значений. Базовыми значенями этого набора является сигнатура силы. Сигнатуры известны и добыть их, чаще всего, не составляет сложностей (хотя для сил требующих ранга ветерана и выше ведущий может сделать поиск отдельным заданием). Проблема в том, что для срабатывания силы требуется точная подстройка сигнатуры, а величины подстройки полностью индивидуальны, плюс могут меняться для разных сил и просто с течением времени. Именно способность чувствовать, на уровне интуиции, необходимую подстройку и является тем фактором, который отделяет людей способных стать техномагами, от людей не способных к этому.

Оборудование

Базовый комплект техномага состоит из четырёх предметов: батареи, программатора, излучателя и гоггловъ. Каждый из этих предметов может быть одного из четырёх уровней качества. Программаторы и излучатели третьего и четвёртого уровня, а также гоггловъ четвёртого уровня не производятся серийно и требуют индивидуальной подгонки, поэтому при использовании чужого оборудования такого уровня

считается, что его уровень на один ниже. Также для использования высокоуровневого оборудования требуется разрешение за личной подписью канцлера и большая часть специалистов, способных его изготовить, потребует предъявить его, прежде чем согласится приступить к работе. Хотя, если знать, к кому обратиться, то можно получить оборудование и не имея разрешения.

Батарея. Источник энергии для всех заклинаний. От уровня батареи зависит число ПС, её вес, время и стоимость зарядки и возможность её найти. Зарядка батарей возможна только на зарядных станциях, которые расположены на окраине города, однако для батарей низкого уровня распространена практика обмена пустой батареи на заряженную.

Ур.	ПС	Вес	Цена, солов	Зарядка	Время зарядки	Подмена на время зарядки
1	5	0,6 кг	25	15 солов	12 ч	бесплатно
2	10	0,3 кг	75	30 солов	1 сут	бесплатно
3	15	0,3 кг	300	100 солов	3 сут	50 солов
4	50	0,1 кг	1000	250 солов	1 нед	невозможна

Программатор. Основной управляющий блок. Чем выше уровень программатора, тем эффективнее действует техномаг и тем больше сил он может сохранить для быстрого переключения между ними. Между сохранёнными силами можно переключаться свободным действием, ввод новой занимает раунд.

Ур.	Вес	Цена	Модификатор *проверки техномагии*	Число хранимых сил
1	1	100 солов	–2	3
2	0,7	350 солов	0	5
3	0,5	2000 солов	+2	7
4	0,3	10000 солов	+4	10

Излучатель. От качества изготовления излучателя и фокусирующих линз зависит сила и длительность эффекта *силы*.

Ур.	Цена, солов	Вес	Эффект	Число хранимых сил
1	100	1	–2 к эффекту разовых сил, –1 к длительности продолжительных	3
2	350	0,7		5
3	2000	0,5	+2 к эффекту разовых сил, +1 к длительности продолжительных	7
4	10000 солов	0,3	+4 к эффекту разовых сил, +2 к длительности продолжительных	10

Гогглы. Специально изготовленные гогглы используются техномагами для определения потоков силы и изучения магического фона. Также на гогглы устанавливается специальный энергетический приёмник, позволяющий техномагу использовать силы связанные с улучшением своего зрения.

В принципе техномаг вполне может работать и без гогглов, но это ограничивает его в в возможностях.

Гогглы дают возможность бесплатно применять силу *увидеть сверхъестественное*, с дополнительными модификаторами.

Ур.	Цена	Вес	Определение магии	Число хранимых сил
1	25 солов	0,5	Для обнаружения магических следов потребуется *проверка внимания*, для определения их характера — *проверка техномагии* с модификатором -2	3
2	100 солов	0,3	Магические следы чётко видны, для определения их характера потребуется *проверка техномагии* с модификатором -2	5
3	750 солов	0,3	Аналогично предыдущему, но модификатор *проверки техномагии* равен 0	7
4	3500 солов	0,1	Аналогично предыдущему, но модификатор *проверки техномагии* равен +2	10

Неполадки:

Если при *проверке техномагии* выпадает единица на игральной кости соответствующей навыку (вне зависимости от того, что выпало на *диком кубике*), то оборудование техномага даёт сбой. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведённой ниже.

Таблица неполадок

♠ **Пики**: Сила не срабатывает, но *ПС* тратятся в полном объёме

♦ **Бубны**: Поломка одного из элементов, киньте d4 чтобы определить что именно сломалось (1-2 — батарея, 3 — программатор, 4 — излучатель). На ремонт требуется 2d6+2 часов времени и успешная *проверка ремонта*.

♥ **Черви**: Откат. Затраченные *ПС* дают разряд сквозь тело техномага, он получает 1d6 урона за каждый потраченный *ПС*.

♣ **Трефы**: Взрыв батареи. Все на-

ходящиеся в пределах среднего шаблона от техномага получают 2d6 *урона*.

Аспекты

При использовании сил *взрыв*, *поток* и *стрела* техномаг может применить к ним *аспект холода*, *огня* или *электричества*. Не требуется брать *черту новая сила* для каждого нового *аспекта*, однако с точки зрения сил хранимых в быстром доступе программатора каждый *аспект* считается отдельно.

Недоступные черты: Техномаги не могут использовать *черты восстановление силы*, *восстановление силы+*, *пункты силы* и *иссушение духа*, т.к. количество *ПС* привязано к используемой батарее.

Новые черты:

Магомеханик:

Требования: ветеран, мистический дар (техномаг), техномагия d8+, изобретатель*

Некоторые техномаги предпочитают использовать свои навыки не в бою, а для тонкой обработки материалов, их обычно называют магомеханиками. Персонаж с этой чертой получает доступ к изготовлению изобретений, выходящих за пределы возможностей текущей науки (см. главу Изобретения), а также к некоторым дополнительным силам.

Сила разума

Требования: новичок, мистический дар (техномаг)

Опытные техномаги, достаточно давно пользующиеся своим оборудованием, способны его дополнительно подгонять под себя и использовать с большей эффективностью. Техномаг с этой чертой получает дополнительные 2× уровень батареи *ПС*. Эту *черту* можно брать не чаще, чем раз в *ранг*.

Резонаторный контур

Требования: закалённый, мистический дар (техномаг), ремонт d6+

Одним из ограничений техномагии, которые пока не удалось полноценно решить, является невозможность применения сил дающих длительное усиление или ослабление. Некоторые техномаги, впрочем, научились частично решать эту проблему, прикрепляя к своей одежде сетки особой конфигурации из проводников, с энергетическим приёмником, аналогичным установленному в гогглах.

В случае если одежда техномага была сильно повреждена, то ему требуется 2d6 часов и 10 солов для восстановления контура. Также техномаг может сделать резонаторный контур для другого персонажа, для этого потребуется

совершить удачную *проверку ремонта*, а также 2d6 часов и 50 солов.

Примечание: техномаг может приобретать силы требующие резонаторного контура даже не обладая этой чертой, но сможет их применять только если контур уже изготовил кто-то другой.

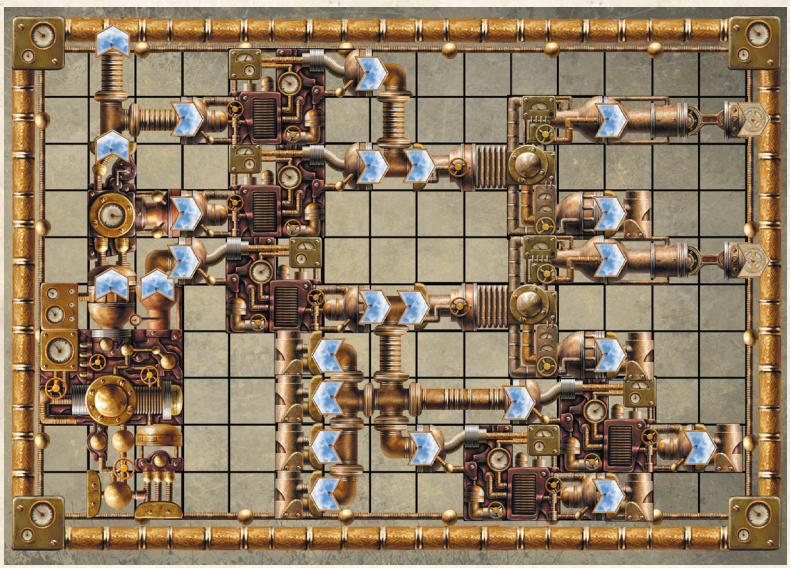
В полной версии «Города Парового Солнца» вы найдёте также описание чудотворцев, которые творят чудеса ценой своих жизненных сил и тёмных магов, которые подготавливают свои заклинания заранее, проводя ритуалы с жертвоприношениями, зато потом могут применить подготовленные заклинания в нужный момент, не прилагая никаких усилий. К каждому из мистических даров, помимо уникальной механики, прилагается несколько черт, позволяющие сделать персонажей со сверхъестественными навыками ещё более разнообразными. Также в полной версии книги вы найдёте список сил с проявлениями для каждого мистического дара.

Изобретения

Открытие бримстоуна начало новую научно-техническую революцию, а развитие магомеханики привело к появлению механизмов, полностью переворачивающих человеческие представления о возможном. В партии может быть один или несколько персонажей, занимающихся созданием изобретений, которые облегчат решение стоящих перед группой задач, либо принесут дополнительные деньги.

Турнир боевых автоматонов

Новая наука достигла таких высот, о которых никто не мог и мечтать всего полвека назад. В 1893 году в Паутине прошёл первый турнир боевых автоматонов. Ниже вы можете увидеть чертёж силового ядра чемпиона, автоматона, которого его создатель окрестил Молотом Рока. Этот тяжёлобронированный автоматон, вооружённый пневмомолотом буквально разбил изобретения других участников. Характерной особенностью его конструкции стало большое количество свистков, которые были использованы для стравливания избытков пара, некоторые из зрителей утверждают, что звуки, сопровождавшие работу этого автоматона, были даже мелодичны.



Элемент ядра	Мощность	Контроль	Вероятность поломки
Компактный котёл	16	5	4
Турбированный поддув (*5)	8	2	2
Парораспределитель (*2)	-1	7	0
Аварийный клапан	0	1	-4
Поршень (*2)	2	1	1
Свисток (*8)	-1	-1	-1
Итого	24	24	4

Компонент	М	К	Описание
Колёсное шасси	20	8	Шасси с высокой скоростью, но низкой защитой. *Шаг* 8; *защита* 2; *стойкость* 6, максимум 2 манипулятора
Механический мозг	2	3	Элементарный механический мозг с программами на валиках. Позволяет закладывать в автоматона простейшие алгоритмы.
Базовые боевые алгоритмы	4	4	*Драка* d6, *стрельба* d6, всегда атакует ближайшую цель, требует наличия оружия
Вольфрамовые валики для алгоритмов	2	3	+2 ко всем проверкам *навыков* связанных с алгоритмами
Пневмомолот	10	1	*Манипулятор, оружие*, урон 2d8+2, *тяжелое*
Механическая рука	4	4	*Манипулятор, сила* d8, *ловкость* d6, позволяет использовать любые инструменты и оружие
Тяжёлые бронепластины	8	0	*Броня +4*

В полной версии «Города Парового Солнца» вы найдёте правила по изобретениям, которые подойдут и тем, кто хочет по-быстрому собрать механизм, так и тем, кто получает удовольствие от длительного процесса подбора компонентов, сочетающихся наилучшим образом

Дело о пропавшем студенте

Предыстория

Профессор Рене Фосси, ранее занимавшийся медициной, а ныне переключившийся на техномагию, ставит опыты на студентах. Он выбирает тех, кто не имеет родни в Паутине, предлагает им дополнительные занятия, а позже приглашает в свою лабораторию для участия в проведении важного эксперимента. На самом деле приглашённые становятся подопытными, и профессор перекраивает их тела, исследуя возможности обработки плоти техномагическими методами.

Йозеф Вайнштейн, один из студентов, попавших в лапы Фосси, оказывается сыном богатой немецкой семьи. Обеспокоенные отсутствием телеграмм, его родители отправляют в город своего поверенного, чтобы он нашёл детективов с хорошей репутацией, и нанял их для поисков Йозефа.

О чем пишут в газетах

Газетные статьи являются важным инструментом ведущего при создании приключения в Городе Парового Солнца. Они могут задать общее настроение, содержать подсказки к текущему приключению или завязки к будущим. Если игроки не заявляют покупку газет (хотя для детективного агентства может быть важно следить за новостями), то они имеют шанс услышать эти заголовки от мальчишек-газетчиков на улицах. В данном приключении газетные заголовки используются сугубо для создания общей атмосферы.

⬠ В город вернулась очередная экспедиция! Найдены руины древнего поселения!

⬠ Мастерская Анджея Войцеха принимает заказы на автоматонов-секретарей.

⬠ Готовится к премьере опера «Золото Рейна» с несравненной Анной Мейхью в главной роли.

⬠ «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса» запускают «Мабиногион» — второй, более совершенный компьютер для Министерства информации.

Сцена первая: заказ

В контору приходит джентльмен, представившийся Клаусом Хейзингом. Ему около пятидесяти лет, его худое лицо выглядит усталым, на щеках пробивается седая щетина, он одет в дорожный костюм, и кажется, он направился в контору сразу по прибытию в город, не успев привести себя в порядок. Он говорит, что представляет интересы семьи Вайнштейн из Берлина, и в случае просьбы предъявляет все необходимые бумаги. Клаус предлагает агентству работу.

Сын семьи Вайнштейн, Йозеф, поступил на учёбу в университет Паутины полтора года назад. От него регулярно приходили телеграммы, однако за последние три месяца не было ни одной. Родители встревожены и хотят нанять местных детективов, которые могут узнать судьбу Йозефа. Если детективы спрашивают про предыдущие телеграммы, то Клаус отдаёт небольшую стопку, перетянутую бечёвкой, иначе забывает из-за усталости после дороги. Если героям не удаётся решить это дело за сутки, то на следующий день Клаус приходит снова и приносит телеграммы, извиняясь за свою рассеянность. Из телеграмм можно узнать, что Йозеф посещал лекции на медицинском и оккультном факультетах, при успешной *проверке расследования* они также понимают, что он познакомился с профессором Рене Фосси и планировал писать научную работу под его руководством. Если расследование затянулось на второй день, то информацию о профессоре Фосси можно дать игрокам без *проверки расследования*, однако в третьей сцене он будет гарантированно ждать героев наготове.

Клаус Хейзинг: *«Добрый вечер... то есть, конечно, утро. Простите, я не успел привести себя в порядок после дороги, из-за забастовки гильдии машинистов мой поезд задержали на десять часов. Давайте перейдём к делу, пока я не уснул. Я представляю интересы семейства Вайнштейн и должен по их распоряжению нанять детективов. Мой старый знакомый, Уильям Доджсон, переехавший сюда много лет назад, рекомендовал среди прочих ваше агентство. Дело, которое я вам уполномочен предложить, вряд ли окажется сложным. Полтора года назад в университет Паутины поступил сын Вайнштейнов, Йозеф. Два месяца назад телеграммы от него прекратились, что обеспокоило его родителей. Они готовы заплатить полторы тысячи марок, что составит примерно девятьсот солов в пересчёте на местную валюту, за информацию о местоположении их сына. Если Йозеф по какой-то причине решил прекратить общение с семьёй, то они уважают его решение и не требуют информации о его местонахождении, но просят его написать хотя бы короткую записку, что с ним всё в порядке. Вот официальное письмо от родителей Йозефа, думаю, оно может пригодиться вам в университете, чтобы объяснить ваш интерес».*

Сцена вторая: университет

В университете слухи расходятся быстро. Чтобы определить, дошла ли до профессора Фосси информация о том, что интересуются им или пропавшим Йозефом, ведущий делает бросок d12 после каждого разговора игроков в университете на тему расследования. Если выпадает значение меньшее либо равное числу уже проведённых бесед (1 после первой, 2 после второй и т.д.), то профессор Фосси в третьей сцене будет ждать появления детективов.

Паровой трамвай, идущий до университетских кварталов, на удивление нов и бесшумен (насколько может быть бесшумной паровая техника) — видимо, представители университета, заседающие в городском совете, смогли выбить денег на обновление трамваев в своем секторе. В университете героям требуется найти недостающую информацию о пропавшем Вайнштейне. Если они не взяли телеграммы в первой сцене, то им потребуется в первую очередь выяснить, на каких факультетах Йозеф посещал лекции, для этого можно обратиться в секретариат. Там же можно узнать, что Йозеф два месяца назад прислал письмо о том, что вынужден прекратить обучение из-за личных причин. Секретарь Джеймс Сильвер — джентльмен лет 35, темноволосый, строго одетый, с тонкими усиками, равнодушными глазами и холодными манерами. Говорит размеренно, почти безэмоционально.

Джеймс Сильвер, университетский секретарь: *«Добрый день, глубокоуважаемые, чем могу помочь? Вы ищете Йозефа Вайнштейна по просьбе его родителей? Могу я увидеть подтверждающие это бумаги? Хорошо, сейчас поищу его личное дело. Да, Йозеф учился в нашем университете, преимущественно посещал лекции на медицинском и оккультном факультетах, но два месяца назад он прислал нам письмо, что вынужден прекратить обучение в связи с личными обстоятельствами, которые вынуждают его уехать из Паутины. Что? Нет, письмо было отправлено стандартной пневмопочтой, без указания обратного кода. Советую вам обратиться в деканаты вышеупомянутых факультетов, я выпишу вам бумагу, чтобы к вам было меньше вопросов».*

В деканатах медицинского и оккультного факультетов можно узнать, с какими преподавателями

больше всего контактировал Йозеф. Секретарь деканата оккультного факультета — Елена Россини, невысокая, красивая рыжеволосая девушка лет 25–27, явно не так давно бывшая студенткой; на ней закрытое суконное платье, немножко прожжённое в нескольких местах, и комплект техномага (самое приличное, что есть из серийного производства); она весьма дружелюбна. На медицинском факультете секретаря зовут Анри д'Арвиньяк, он смазливый француз лет 32, одетый в щёгольский костюм с ярким шейным платком. На его столе полный хаос, работает он явно через пень-колоду, говорит немного обиженным тоном, как будто делает огромную услугу, которую не ценят.

Елена Россини, секретарь деканата оккультного факультета: *«Приветствую, господа, вы кого-то ищете? Нет, декана Стрейнджлава нет на месте, он сейчас на срочном заседании городского совета. Вайнштейн? Да, помню, конечно, славный парень, начал с кратких курсов техномагии, а потом решил получить полновесное образование. Поговорите с Анной Лоркой, преподавателем теории техномагии, и Виктором Танненбаумом, он ведёт практический курс по техномагическому оборудованию, Йозеф очень интересовался их курсами. Мисс Лорку вы найдёте на кафедре теоретической техномагии, а у Виктора через полчаса заканчивается лекция в аудитории 212-Б».*

Анри Д'Арвиньяк, секретарь медицинского факультета: *«Приветствую, приветствую, проходите, по какому вы вопросу? Молодой Вайнштейн? Да, он активно посещал лекции на нашем факультете, поговорите с Мишелем Шкаловым и Рене Фосси, кажется, я не раз видел, как Йозеф с ними общался после занятий. Где их найти? Посмотрите в расписании, разберётесь».*

На оккультном факультете игроков направляют к двум преподавателям. Анна Лорка — пожилая испанка, она одета в строгое глухое чёрное платье, собирает седеющие волосы в пучок и обладает красотой балерины на пенсии. Она не общалась с Вайнштейном на темы, выходящие за пределы её предмета. С игроками разговаривает немножко высокомерно. Виктор Танненбаум — взлохмаченный, чуть полноватый и очень весёлый парень, судя по всему, они с Йозефом были довольно дружны, он жалеет, что Йозеф решил специализироваться в медицине, и может вспомнить, что уже несколько студентов профессора Фосси решили покинуть университет.

Анна Лорка, профессор, преподаватель теории техномагии: *«Вайнштейн? Да, конечно, помню, не самый талантливый студент, но трудолюбивый, что характерно для немцев. Нет, я не знаю, почему он отчислился, он посещал мои лекции и живо интересовался предметом, но мы не общались за их пределами».*

Виктор Танненбаум, преподаватель курса по устройству техномагического оборудования: *«Йозеф? Да, отличный парень, весьма неплохо работает руками, что не так часто случается среди студентов, мы с ним регулярно засиживались в лаборатории, перебирая учебное снаряжение. Пожалуй, из всего курса только он мог нормально откалибровать линзы в техномагическом излучателе. Жаль, что вначале он решил выбрать основной специальностью медицину и специализироваться у этого француза Фосси, а потом и вовсе отчислился. Кстати, только сейчас сообразил: кажется, он не первый студент, отчисливший после того, как начал заниматься у Фосси. Мне это кажется подозрительным, а вам?»*

На медицинском факультете игроков отправляют к Михаилу Ивановичу Шкалову и самому Рене Фосси. Шкалов — русский профессор, преподаватель анатомии, ему за 70 (хотя в Лимбе это может означать и что ему 90), он сильно облысел, остатки его волос и бакенбарды, обрамляющие орлиные черты лица, седы как лунь. Шкалов не одобряет работу Фосси и его отношение к студентам, тем более что эксперименты Фосси уже были предметом расследования факультетской комиссии по этике. Фосси около 40 лет, его кудрявые каштановые волосы стянуты в хвост, в целом по его внешности можно предположить, что он должен пользоваться популярностью у женщин. Если герои решат с ним пообщаться, то он будет полностью отрицать своё знакомство с Вайнштейном, однако при успешной *проверке внимания* детективы поймут, что он врёт. Также в университете герои могут узнать, что у Фосси дома оборудована лаборатория для наиболее важных исследований.

Михаил Иванович Шкалов, профессор, преподаватель анатомии: *«Йозеф Вайнштейн? Дайте припомнить. Да, неплохой студент, и насколько мне известно, отлично ассистирует там, где надо что-то делать руками, но слабоват в теории, по крайней мере, в моём предмете точно. Фосси, правда, его очень хвалил, по-моему, даже перехваливал, убедил писать у него научную работу. Не нравится мне этот француз, если честно, семь лет назад факультетская комиссия по этике*

уже исследовала его эксперименты над умирающими, но бумаги с разрешением на эксперименты во благо науки были в порядке, и ему удалось выкрутиться».

Рене Фосси, доцент, преподаватель нейрофизиологии: *«Вайнштейн? Нет, не помню, у меня вообще плохая память на имена, простите. Планировал писать у меня работу? Вас, должно быть, дезинформировали, своих подопечных я помню всех. Да, у меня были проблемы с комиссией по этике, но это было семь лет назад и по итогам было вынесено решение, что мои эксперименты полностью этичны, а теперь извините, мне надо идти».*

Сцена третья: дом профессора Фосси

Профессор Фосси живёт в среднем кольце сектора Зенита. Если Фосси знает, что Вайнштейна активно ищут, то у входа в дом героев встречают четверо бандитов, явно из низов преступной иерархии. На них грязные костюмы, у одного пиджак подбит соломой, у другого несколько заплат на брюках. Эти бандиты поставляют Фосси бродяг для экспериментов и не задают лишних вопросов. Двое из них с ножами, двое — с самыми примитивными духовыми пистолетами-шароплюями.

Дом Фосси представляет из себя небольшой двухэтажный особняк в итальянском стиле. На первом этаже находятся библиотека, рабочий кабинет, кухня и столовая, на втором — три спальни (две из них гостевые) и курительная комната. Беспорядок на кухне и в столовой наглядно демонстрирует, что в доме живёт холостяк, не имеющий слуг. В подвале находится лаборатория, в которой Фосси проводит свои опыты. Здесь вместо привычных газовых рожков установлены дорогие техномагические светильники, в центре расположен большой операционный стол с ремнями для ног и рук, рядом с ним разложены медицинские инструменты, находящиеся в состоянии, близком к идеальному. К стенам лаборатории длинными широкими ремнями из кожи привязано четверо подопытных:

- **Йозеф Вайнштейн**. Широкоплечий блондин с тонкими чертами лица и очень красивыми кистями рук. Он крайне измождён, лицо заросло щетиной. На нём ставились эксперименты, связанные с иннервацией. Ему в загривок вживлена дополнительная

конечность, напоминающая руку, на конце которой установлен магомеханический глазной протез; в целом Йозеф находится в ясном сознании.

Йозеф Вайнштейн: *«Чёртов Фосси, надо было предположить, что если все профессора оценивают мои способности довольно средне, а один вдруг предлагает писать под его руководством диссертацию и участвовать в его экспериментах, то тут явно что-то не так. Впрочем, не зря говорят, что гениальность и безумие идут рука об руку! Эта хреновина, которую он вживил мне в спину, действительно работает как третий глаз».*

⬠ **Мэри Арчетт и Александр Рулёв.** Она — тонкая и хрупкая брюнетка, черты её лица говорят, что кто-то из её предков приехал в Европу с востока. Александр — крупный русый парень с мясистым лицом. У Мэри нет ног, её тело прирощено к телу Александра в районе живота, наподобие сиамских близнецов. Александр способен только на бессвязное бормотание, Мэри сохраняет частичную адекватность.

Мэри Арчетт: *«Мы с Александром хотели всегда быть вместе, планировали нашу жизнь после выпуска из университета, теперь из-за этого психа Фосси наша жизнь разрушена, остаётся только ждать, когда мы с моим милым Александром умрём, теперь это безусловно случится в один день».*

⬠ **Жерар Тюссо.** На нём ставились эксперименты по увеличению физических возможностей. Его мускулатура гипертрофирована, черты лица из-за этого крайне изуродованы, он полностью неадекватен из-за испытываемой боли и находится в состоянии постоянной ярости. Жерар не способен на членораздельную речь, он может только рычать и стонать.

Если профессор Фосси знает о расследовании, то он будет ждать детективов здесь же, в лаборатории. Он уверен, что работает на благо человечества, а несколько жертв ничего не значат. Профессор предлагает героям добровольно стать его подопытными и нападает в случае отказа.

Рене Фосси: *«Что ж, я вижу, вы нашли мою лабораторию, в которой создаётся будущее. Да, возможно, судьба моих учеников кажется вам ужасной, но в том числе благодаря им медицина достигнет новых, невиданных высот. В самостоятельной работе они никогда бы не достигли таких высот. Боюсь, что вам, господа, придётся также внести свою лепту в развитие науки, советую не сопротивляться».*

В какой-то момент поединка с цепи срывается то, во что превратился Жерар. Он атакует ближайшую

цель, но скорее всего проигнорирует других подопытных.

Если профессор не знает от расследовании, то он появится в процессе сцены, причём его техномагическое оборудование не будет настроено на бой. Жерар может сорваться как до появления профессора, так и после.

От Йозефа и Мэри герои могут узнать, что профессор выбирал посещавших его лекции студентов, не имевших родственников в Паутине, активно с ними общался, хвалил их способности, после чего приглашал помочь в биологическом эксперименте. Далее он оглушал жертву с помощью техномагии и использовал как подопытный материал. В лаборатории также есть потайная дверь, за ней находится ещё одно небольшое помещение, пропитанное жуткими миазмами. В нём всего один люк в полу, под которым находится яма с телами тех, кто не пережил эксперименты. Вид изуродованных тел, часть из которых превращёна во что-то противоестественное, может привести персонажей игроков в ужас.

Персонажи ведущего

Бандит с ножом

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d10

Навыки: *внимание* d4, *драка* d10, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *уличное чутьё* d10

Особенности:

Шаг: 6; **защита**: 7; **стойкость**: 7;

Снаряжение: Нож (урон *сила* + d4)

Бандит с пистолетом

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d4, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d10, *уличное чутьё* d10

Особенности:

Шаг: 6; **защита**: 5; **стойкость**: 6;

Снаряжение: Нож (урон *сила* +d4), шароплюй (дальность 2\5\10, урон 2d4, СС 2, надёжность 4, бесшумный, обойма 30)

В случае, если при *проверке стрельбы у бандита* значение на игральной кости, соответствующей навыку, меньше или равно показателю *надёжности* шароплюя — произошла неполадка. Вытяните карту, чтобы определить её характер.

♠ **Пики**: Заклинило клапан, осечка.

♦ **Бубны**: газа в баллоне осталось на 3 выстрела. Если эта неполадка случается повторно до смены баллона, то газ закончился. Запасного баллона у бандита нет.

♥ **Черви**: газ закончился, запасного баллона у бандита нет.

♣ **Трефы**: Баллон лопнул, бандит получает 1d4 урона, пистолет требует серьёзной починки.

Рене Фосси.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *знание (биология)* d10, *медицина* d10, *расследование* d8, *техномагия* d10, *убеждение* d8

Особенности: *магомеханик*, мистический дар (техномагия), *резонаторный контур*

Шаг: 6; **защита**: 2; **стойкость**: 5;

Силы: *замедление, ночное зрение, обработка живой материи, оглушение, проворство, свет, сон, стрела, щит*

Активные силы (если готов к встрече): *замедление, оглушение, проворство, стрела, щит*

Активные силы (если не готов к встрече): *ночное зрение, обработка живой материи, оглушение, свет, сон*

Замена в программаторе любой активной силы на другую требует полного раунда, между активными силами можно переключаться свободным действием.

Снаряжение: батарея 3 ур (15 ПС), программатор 3 ур (+2 к *проверкам техномагии,* 5 *активных сил*), излучатель 2 ур, гогглы 3 ур

Жерар Тюссо

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d4, *характер* d8, *сила* d12, *выносливость* d12

Навыки: *драка* d10, *запугивание* d12

Особенности: *берсерк, бугай, мастер боевых искусств, тяжёлая рука*

Шаг: 6; **защита**: 7; **стойкость**: 8

«Город Парового Солнца» рассчитан на приключения в трёх основных жанрах: детектив, викторианский хоррор и приключения, сопряженные с исследованием тайн мира. В полной версии книги вы найдёте три готовых сюжета, а также сведения о прошлом и тайнах Лимба, которые позволят вам создавать свои захватывающие истории.